

Jurnal Dikdas  
Penerbit: Universitas Tadulako



Volume 8 Nomor 1 Tahun 2020 Hal 95-107  
p-ISSN: 2302-3945 e-ISSN : 2621-5217

Submitted : 10/03/20  
Reviewed : 20/03/20  
Accepted : 25/03/20  
Published : 31/03/20

## **EFFECTIVENESS OF CONTEXTUAL LEARNING PROBLEM BASED TEACHING MODEL IN INCREASING ACHIEVEMENTS AND STRENGTHENING SCIENCE MATERIALS IN VB MIN 1 PALU CITY STUDENTS**

**Andayani<sup>1\*</sup>**

<sup>12</sup>MIN 1 Kota Palu, Sulawesi Tengah

\*andayanipettalolo@gmail.com

### **Abstract**

*To be able to learn something well, we need to listen, see, ask questions about it, and discuss it with others. It's not just that, students need to "do it", that is, describe things in their own way, show examples, try to practice skills and do assignments that demand the knowledge they have gained. This research uses action research as much as three rounds. Each round consists of four stages, namely: design, activities and observations, reflection, and refissions. The target of this research is the students of class VB MIN 1 Palu City. The data obtained in the form of formative test results, observation sheets of teaching and learning activities. From the results of analysts it was found that student achievement increased from cycle I to cycle III namely, cycle I (64.00%), cycle II (76.00%), cycle III (88.00%). The conclusion of this study is that problem-based contextual learning can positively influence the learning motivation of VB MIN 1 Palu students, and this learning model can be used as an alternative to learning science.*

### **Keywords**

*Science, contextual, problem based learning.*

### **Abstrak**

*Untuk dapat mempelajari sesuatu dengan baik, kita perlu mendengarkan, melihat, bertanya, dan mendiskusikannya dengan orang lain. Bukan hanya itu, siswa perlu "melakukannya", yaitu, menggambarkan hal-hal dengan caranya sendiri, menunjukkan contoh, mencoba untuk mempraktikkan keterampilan dan melakukan tugas yang menuntut pengetahuan yang telah mereka peroleh. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap, yaitu: desain, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan revisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VB MIN 1 Kota Palu. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus III yaitu, siklus I (64.00%), siklus II (76.00) %, siklus III (88,00%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran kontekstual berbasis masalah dapat secara positif mempengaruhi motivasi belajar siswa VB MIN 1 Palu, dan model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk belajar sains*

### **Kata Kunci**

*sains, kontekstual, pembelajaran berbasis masalah*

### **PENDAHULUAN**

Indonesia terus berbenah di tengah era industry 4.0. Semua komponen dimaksimalkan untuk dapat mengejar ketertinggalan dari

Negara-negara berkembang lainnya. Salah satu focus perhatian pemerintah adalah upaya pengembangan sumberdaya manusia Indonesia yang berkualitas. Bidang pendidikan menjadi

salah satu komponen yang diberi tanggungjawab untuk hal tersebut. Pendidikan harus dikelola secara sungguh-sungguh dan terus-menerus untuk mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya. Sumberdaya yang berkualitas yang dihasilkan melalui pendidikan menjadi tumpuan peningkatan kehidupan bangsa dan negara.

Mutu pendidikan yang rendah adalah salah satu permasalahan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia. Banyak upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, melalui kebijakan alokasi APBN 20% untuk bidang pendidikan. Kegiatan-kegiatan seperti pelatihan dan peningkatan kualitas guru, pengembangan dan penyempurnaan kurikulum, berbagai stimulasi dan insentif seperti penulisan buku, publikasi ilmiah HAKI, pengadaan buku dan alat pelajaran, bahkan perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, dari sudut manajemen melalui peningkatan mutu manajemen sekolah melalui Manajemen Berbasis Sekolah (MBS), dirasa belum cukup maksimal. Indikator peningkatan mutu pendidikan yang diharapkan melalui semua program yang sudah disebutkan di atas belum menunjukkan gejala yang diharapkan.

Program-program skala nasional tersebut harus ditindaklanjuti dengan program-program yang lebih bersifat teknis. Dalam hal ini program di tingkat persekolahan misalnya. Penyelenggaraan pembelajaran yang berkualitas menjadi ujung tombak dan dukungan yang nyata bagi program-program pemerintah yang telah menggelontorkan dana APBN yang cukup besar untuk pendidikan.

Pembelajaran adalah suatu proses yang diyakini menjadi komponen yang paling menentukan dalam upaya mendongkrak kualitas sumber daya manusia Indonesia yang mampu menyikapi dan mengambil peran dalam dunia global ini. Sementara belajar bukanlah konsekuensi dari status siswa yang melekat pada peserta didik. Pembelajaran dan belajar merupakan suatu proses yang melibatkan banyak aspek yang tidak serta merta mendatangkan hasil tanpa memperhatikan

aspek-aspek bawaannya tersebut. Pembelajaran harus dikemas sesuai dengan kondisi dan situasi yang dihadapi siswa untuk dapat memberikan hasil sesuai dengan kurikulum pendidikan nasional.

Siswa perlu mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan tentangnya, dan membahasnya dengan orang lain, dan tidak sekedar menjadi pendengar yang baik. Teori konstruktivistik meyakini bahwa siswa lebih mudah menguasai suatu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru jika mengalami langsung pengalaman tersebut. Dengan kata lain siswa belajar menguasai dengan melakukannya sendiri, konstruktivistik menjadikan siswa membangun pengetahuannya sendiri. Siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri apabila dibiasakan untuk berhadapan dengan kondisi riil atau keseharian yang dihadapi dalam kehidupannya.

Pembelajaran kontekstual kontekstual adalah konsep belajar yang mengangkat masalah nyata (kontekstual) di sekitar tempat tinggal atau tempat belajar siswa dan menghubungkannya dengan materi-materi pelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa mengaitkan antara materi pelajaran dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dituntut menemukan dan mengembangkan berbagai pengetahuan dan keterampilan baru sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki (Yenti, 2016). Pandangan yang serupa menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual menekankan multiaspek lingkungan belajar sehingga mendorong para pendidik untuk memilih atau mendisain lingkungan pembelajaran yang memadukan sebanyak mungkin pengalaman belajar seperti lingkungan sosial, lingkungan budaya, lingkungan fisik, dan lingkungan psikologis dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Gafur, 2003).

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian maka rumusan permasalahan sebagai berikut; 1) Apakah prestasi dan penguasaan materi pelajaran IPA pada siswa Kelas Kelas VB Tahun Pelajaran 2018/2019 dapat meningkat

melalui pembelajaran kontekstual model pembelajaran berbasis masalah?; 2) Apakah pembelajaran kontekstual model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh dalam membantu siswa meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar IPA pada siswa Kelas Kelas VB Tahun Pelajaran 2018/2019?

### **Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk: Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk: 1) untuk mengetahui peningkatan prestasi dan penguasaan mata pelajaran IPA pada siswa Kelas Kelas VB Tahun Pelajaran 2018/2019 setelah penerapan pembelajaran kontekstual model pembelajaran berbasis masalah; 2) untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kontekstual model pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas Kelas VB Tahun Pelajaran 2018/2019 terhadap materi pelajaran IPA.

### **Manfaat Penelitian**

Adapun maksud peneliti penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai; 1) Menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang peranan guru dalam meningkatkan pemahaman siswa belajar IPA; 2) Sumbangan pemikiran bagi guru dalam proses belajar-mengajar dan meningkatkan pemahaman siswa belajar IPA di VB Tahun Pelajaran 2018/2019; 3) Menerapkan metode yang tepat sesuai dengan materi pelajaran IPA

### **Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variable perlu disusun agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut; 1) Metode pembelajaran kontekstual berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) adalah suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep

yang esensial dari materi pelajaran; 2) Prestasi belajar adalah hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau dalam bentuk skor, setelah siswa mengikuti pelajaran 2018/2019.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu kegiatan yang umumnya dilakukan oleh setiap manusia. Setiap hari dan setiap saat manusia senantiasa belajar baik itu disadari atau tidak, dilakukan dengan sengaja atau terjadi secara kebetulan. Belajar yang dilakukan secara sadar dan sengaja adalah kegiatan untuk merubah sesuatu dalam diri melalui perbuatan yang bersifat material, formal serta fungsional secara umum dan secara khusus dilakukan pada bidang intelektual. Belajar dengan demikian merupakan hal yang pokok yang dilakukan oleh setiap individu yang memiliki nalar dan logis. Belajar dapat mengarahkan manusia pada perubahan pada sikap dan tingkah laku yang lebih baik, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi sebaliknya.

Belajar selalu dibarengi dengan perubahan, tak akan disebut belajar jika tak terjadi perubahan yang merupakan akhir dari periode belajar tersebut. Belajar berlangsung seumur hidup sulit menentukan akhir belajar dengan pasti. Oleh karena itu proses belajar dalam yang diprogramkan pemerintah selalu dibatasi oleh institusi baik institusi formal, informal maupun non-formal, pada setiap institusi tersebut telah dibuat batasan dan ukuran keberhasilan belajar. Dengan demikian program belajar yang dikelola pemerintah (negara) memiliki ukuran yang jelas.

Belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dilihat dengan nyata proses itu terjadi dalam diri seseorang yang sedang mengalami belajar. Belajar dalam hal ini adalah perubahan perilaku manusia yang diperoleh dari pengalaman dalam berbagai bentuk. Perubahan perilaku yang dimaksud meliputi pemerolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang terukur (Zulrahmat & Herlina, 2016). Dengan demikian

pembelajaran dimaksudkan untuk membantu dan memfasilitasi siswa untuk merubah perilaku pada tiga ranah yakni pengetahuan, keterampilan dan sikap. Guru memegang peranan penting dalam perubahan perilaku siswa yang tercermin dari pencapaian pada tiga ranah yang dimaksud. Belajar tidak terbatas pada tingkah laku yang nampak, tetapi prosesnya terjadi secara internal di dalam diri individu dalam mengusahakan memperoleh hubungan-hubungan baru.

### **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar**

Belajar dapat terjadi secara alami namun sering kali diseting atau diatur. Dengan kata lain belajar adalah suatu proses yang diprogram atau direncanakan. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi belajabelajar dapat digolongkan menjadi dua yakni;

- a) Faktor yang ada pada diri siswa itu sendiri yang kita sebut faktor individu. Termasuk ke dalam faktor individu antara lain faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi;
- b) Faktor yang ada pada luar individu yang kita sebut dengan faktor sosial. Sedangkan yang faktor sosial antara lain faktor keluarga, keadaan rumah tangga, guru, dan cara dalam mengajarnya, lingkungan dan kesempatan yang ada atau tersedia dan motivasi sosial (Samsuni, 2017).

Berdasarkan pandangan di atas dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu kompleksitas. Dalam pembelajaran, maka setiap komponen yang terlibat dalam kegiatan belajar siswa harus memperhatikan faktor-faktor tersebut. yang mempengaruhi kegiatan belajar tersebut. komponen pembelajaran yang memegang tanggungjawab terbesar dalam hal ini adalah guru. Dalam rangka memberikan menjaga dan meningkatkan kualitas serta prestasi belajar siswa, maka guru seharusnya merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan memperhatikan faktor-faktor yang bisa mempengaruhi belajar siswa.

Di sisi lain, siswa yang berada pada ruang lingkup faktor-faktor yang mendukung, akan melalui proses belajar dengan baik dan

memperoleh prestasi belajar yang baik pula. Demikian pula sebaliknya, siswa yang berada dalam ruang lingkup faktor yang tidak menguntungkan, dalam arti tidak ditunjang atau didukung oleh faktor-faktor di atas, maka kegiatan atau proses belajarnya terhambat atau menemui kesulitan.

### **Hakikat IPA**

IPA adalah kajian tentang alam dalam bentuk mata pelajaran di tingkat persekolahan yang kajian sebenarnya adalah sains atau dulu sering disebut ilmu bumi atau ilmu tentang kealaman. Spesifikasi IPA yang mengkaji tentang kealaman dalam berbagai komponen, berkaitan dengan fakta-fakta ilmiah, sikap ilmiah dan keterampilan ilmiah. Keterampilan ilmiah ini yang kemudian memunculkan metode-metode ilmiah dalam disiplin IPA. Salah satu pakar dalam disiplin IPA Brigdman menyatakan bahwa hakikat IPA berkaitan dengan kualitas, observasi, ramalan (prediksi), progresif dan komunikatif, dan universalitas (Hartono, Kaswari, & Marmawi, 2013). Kelima komponen hakikat IPA dapat diuraikan sebagai berikut; 1) kualitas berarti secara eksplisit maupun implisit bahwa konsep-konsep IPA selalu dapat dilihat dan dinyatakan dalam wujud angka-angka; 2) observasi dan eksperimen mengungkapkan bahwa pemahaman terhadap konsep-konsep IPA dilakukan melalui pengamatan dan menguji kebenarannya melalui metode-metode eksperimen yang standar; 3) ramalan artinya bahwa meskipun IPA adalah disiplin ilmu pasti, namun untuk mengetahui berbagai misteri alam raya, perlu dilakukan pengukuran yang akurat untuk dapat membuat prediksi apa yang akan terjadi di masa depan. Ramalan (prediksi) dalam IPA dilakukan berdasarkan pengukuran yang teliti; 4) Progresif dan komunikatif memiliki makna bahwa IPA selalu menunjukkan perkembangan ke arah yang sempurna dari waktu ke waktu, bahwa setiap penemuan baru selalu berpijak pada penemuan-penemuan sebelumnya, dan selalu berhubungan dengan disiplin lainnya; 5) kebenaran IPA diterima

secara umum, ini adalah hakikat universalitas dari disiplin IPA.

Berdasarkan pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA adalah suatu disiplin yang sangat ilmiah, dimana konsep-konsepnya diperoleh melalui suatu proses pengkajian, analisis dan penelusuran dengan menggunakan metode ilmiah dan diawali dengan sikap ilmiah hingga menghasilkan produk-produk ilmiah di bidang IPA.

### **Pengertian Prestasi Belajar**

Sebelum dijelaskan pengertian mengenai prestasi belajar, terlebih dahulu akan dikemukakan tentang pengertian prestasi. Prestasi adalah hasil yang telah dicapai. Dengan demikian bahwa prestasi merupakan hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan sesuatu pekerjaan/aktivitas tertentu. Prestasi adalah hasil yang dicapai berdasarkan suatu proses atau usaha yang dilakukan. Prestasi belajar dalam hal ini adalah hasil yang diperoleh atau dicapai oleh siswa setelah proses belajar yang dilakukan dan biasanya ditampilkan dalam bentuk angka. Pendapat lain menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan usaha-usaha belajar yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru (Cynthia, Martono, & Indriayu, 2015). Pencapaian hasil yang diberi istilah dengan prestasi belajar tersebut dapat di ketahui dengan berbagai alat ukur yang telah dirumuskan bersamaan dengan perumusan rancangan atau program belajar. Setiap individu belajar menginginkan hasil yang yang sebaik mungkin. Oleh karena itu setiap individu harus belajar dengan sebaik-baiknya supaya prestasinya berhasil dengan baik. Sedang pengertian prestasi juga ada yang mengatakan prestasi adalah kemampuan. Kemampuan di sini berarti apa yang dimampui atau dikuasai oleh individu dalam mengerjakan sesuatu, prestasi belajar adalah kemampuan menguasai suatu persoalan yang terdapat dan ditemukan dalam proses belajar.

### **Proses Belajar Mengajar IPA**

Proses belajar mengajar dalam istilah saat ini disebut sebagai pembelajaran. Dalam istilah pembelajaran memuat suatu proses belajar sebagaimana pandangan yang dikemukakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar (Pane & Dasopang, 2017).

Secara terpisah Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa belajar adalah proses berubahnya tingkah laku (*change in behavior*) yang disebabkan karena pengalaman dan latihan. Pengalaman dan latihan adalah aktivitas guru sebagai pembelajar dan aktivitas siswa/peserta didik sebagai pembelajaran. Perubahan perilaku tersebut dapat berupa mental maupun fisik (Sunhaji, 2014).

Sementara Mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggungjawab moral yang cukup berat. Mengajar pada prinsipnya membimbing siswa dalam kegiatan suatu usaha mengorganisasi lingkungan dalam hubungannya dengan anak didik dan bahan pengajaran yang menimbulkan proses belajar.

Pembelajaran (proses belajar mengajar) adalah suatu proses yang terjadi dengan melibatkan beberapa komponen sebagai suatu syarat terpenuhinya proses pembelajaran. Proses belajar mengajar (pembelajaran) IPA adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan komponen adanya guru, siswa, materi, lingkungan belajar yang untuk konten-konten yang berkaitan dengan IPA. Dalam proses ini diawali dengan perencanaan dan diakhiri dengan penilaian dan berlanjut pada program tindak lanjut yang sifatnya edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA.

## Gaya Belajar

Kalangan pendidik telah menyadari bahwa peserta didik memiliki bermacam cara belajar. Sebagian siswa bisa belajar dengan sangat baik hanya dengan melihat orang lain melakukannya. Biasanya, mereka ini menyukai penyajian informasi yang runtut. Mereka lebih suka menuliskan apa yang dikatakan guru. Selama pelajaran, mereka biasanya diam dan jarang terganggu oleh kebisingan. Peserta didik visual ini berbeda dengan peserta didik auditori, yang biasanya tidak sungkan-sungkan untuk memperhatikan apa yang dikerjakan oleh guru, dan membuat catatan. Mereka menggurulkan kemampuan untuk mendengar dan mengingat. Selama pelajaran, mereka mungkin banyak bicara dan mudah teralihkan perhatiannya oleh suara atau kebisingan. Peserta didik kinestetik belajar terutama dengan terlibat langsung dalam kegiatan. Mereka cenderung impulsif, semau gue, dan kurang sabar. Selama pelajaran, mereka mungkin saja gelisah bila tidak bisa leluasa bergerak dan mengerjakan sesuatu. Cara mereka belajar boleh jadi tampak sembarangan dan tidak terarah.

Sesungguhnya gaya belajar adalah cara atau metode siswa dalam menangkap pengetahuan, dan transformasi sikap dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu ada pandangan yang menyatakan bahwa gaya belajar merupakan bentuk dan cara belajar siswa yang paling disukai yang akan berbeda antara yang satu dengan yang lain, karena setiap individu mempunyai kegemaran dan keunikan sendiri-sendiri yang tidak akansama dengan individu lain. Secara umum gaya belajar adalah cara yang lebih kita sukai dan membuat kita nyaman dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses dan mengertisuatu informasi (Chania, Haviz, & Sasmita, 2016). Gaya belajar adalah kecenderungan yang unik dari siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap baik dari lingkungan maupun dari sumber lain di luar dirinya.

## Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Pandangan ahli menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri (Eggen & Kauchak, 2012). Dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu proses pembelajaran yang mengangkat masalah-masalah nyata (*real*) dalam kehidupan siswa sebagai materi kajian dan pembahasan untuk menemukan solusi-solusi dan penyelesaian terhadap masalah-masalah tersebut. Dengan demikian pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang mendasarkan seluruh proses penyelenggaraan pembelajaran pada kegiatan pemecahan masalah (Zulrahmat & Herlina, 2016).

Peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Pembelajaran berbasis masalah tidak dapat dilaksanakan tanpa guru mengembangkan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide secara terbuka. Secara garis besar pengajaran berbasis masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri. Beberapa hal yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis masalah yakni;

### 1. Ciri-cirinya

Berbagai pengembangan pembelajaran berbasis masalah telah mencoba menunjukkan ciri-ciri pengajaran berbasis masalah sebagai berikut.

#### a. Pengajuan pertanyaan atau masalah.

Pembelajaran berbasis masalah bukan hanya mengorganisasikan prinsip-prinsip atau

keterampilan akademik tertentu, pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang kedua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa. Mereka mengajukan situasi kehidupan nyata yang autentik, menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi itu.

b. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin.

Meskipun pembelajaran berbasis masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu (IPA, Matematika, Ilmu Sosial), masalah yang akan diselidiki telah dipilih yang benar-benar nyata agar dalam pemecahannya siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.

c. Penyelidikan autentik.

Pembelajaran berbasis masalah pada dasarnya mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari pemecahan masalah nyata. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi, dan merumuskan kesimpulan. Sudah barang tentu, metode penyelidikan yang digunakan bergantung pada masalah yang sedang dipelajari.

d. Menghasilkan produk/karya dan memamerkannya.

Pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan. Produk itu dapat berupa transkrip debat, laporan, model fisik, video atau program computer (Ibrahim & Nur, 2002).

Pembelajaran berbasis masalah dicirikan oleh siswa bekerja sama satu sama lain (paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kecil). Bekerja sama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas

kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi inkuiri dan dialog dan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir.

2. Tujuan Pembelajaran dan Hasil Belajar

Pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk menghadapi siswa pada kondisi-kondisi nyata terutama untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual, belajar tentang berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi, dan menjadikan pembelajar yang otonom dan mandiri. Uraian rinci terhadap ketiga tujuan itu tersebut oleh Ibrahim & Nur (2002) dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut

a. Keterampilan Berpikir dan Keterampilan Pemecahan Masalah

Berbagai macam ide telah digunakan untuk menggambarkan cara seseorang berpikir. Tetapi, apakah sebenarnya yang terlibat dalam proses berpikir? Apakah keterampilan berpikir itu dan terutama apakah keterampilan berpikir itu?

- Berpikir adalah proses yang melibatkan operasi mental seperti induksi, deduksi, klasifikasi, dan penalaran.
- Berpikir adalah proses secara simbolik menyatakan (melalui bahasa) objek nyata dan kejadian-kejadian dan penggunaan pernyataan simbolik itu untuk menemukan prinsip-prinsip esensial tentang objek dan kejadian itu untuk menemukan prinsip-prinsip esensial tentang objek dan kejadian itu. Pernyataan simbolik (abstrak) seperti itu biasanya berbeda dengan operasi mental yang didasarkan pada tingkat konkret dari fakta dan kasus khusus.
- Berpikir adalah kemampuan untuk menganalisis, mengkritik, dan mencapai kesimpulan berdasar pada inferensi atau pertimbangan yang seksama.

Tentang berpikir tingkat tinggi, Resnick (1987) memberikan penjelasan sebagai berikut:

- Berpikir tingkat tinggi adalah *nonalgoritmik*, yaitu alur tindakan yang tidak sepenuhnya dapat diterapkan sebelumnya.
- Berpikir tingkat tinggi cenderung *kompleks*. Keseluruhan alurnya tidak dapat diamati dari satu sudut pandang.
- Berpikir tingkat tinggi sering kali menghasilkan banyak *solusi*, masing-masing dengan keuntungan dan kerugian.
- Berpikir tingkat tinggi melibatkan *pertimbangan* dan interpretasi.
- Berpikir tingkat tinggi melibatkan *ketidakpastian*. Segala sesuatu yang berhubungan dengan tugas tidak selamanya diketahui.
- Berpikir tingkat tinggi melibatkan banyak penerapan banyak *kriteria*, yang kadang-kadang bertentangan satu sama lain.
- Berpikir tingkat tinggi melibatkan banyak *pengaturan diri* tentang proses berpikir. Kita tidak mengakui sebagai berpikir tingkat tinggi pada seseorang jika ada orang lain membantunya pada setiap tahap.
- Berpikir tingkat tinggi melibatkan *pencarian makna*, menemukan struktur pada keadaan yang tampaknya tidak teratur.
- Berpikir tingkat tinggi adalah *kerja keras*. Ada pengerahan kerja mental besar-besaran saat melakukan berbagai jenis elaborasi dan pertimbangan yang dibutuhkan.

Resnick menggunakan kata-kata dan ungkapan seperti *pertimbangan*, *pengaturan diri*, *pencarian makna*, dan *ketidakpastian*. Hal ini berarti bahwa proses berpikir dan keterampilan yang perlu diaktifkan sangatlah kompleks. Resnick juga menekankan pentingnya konteks atau keterkaitan pada saat berpikir tentang berpikir. Meskipun proses memiliki beberapa kesamaan antarsituasi, proses itu juga bervariasi bergantung pada apa yang dipikirkan seseorang. Sebagai contoh, proses yang kita gunakan untuk memikirkan matematika berbeda dengan proses yang kita

gunakan untuk memikirkan puisi. Proses berpikir yang digunakan untuk memikirkan ide abstrak berbeda dengan yang digunakan untuk memikirkan situasi kehidupan nyata. Karena hakikat kekompleksan dan konteks dari keterampilan berpikir tingkat tinggi, maka keterampilan itu tidak dapat diajarkan menggunakan pendekatan yang dirancang untuk mengajarkan ide dan keterampilan yang lebih konkret. Keterampilan proses dan berpikir tingkat tinggi bagaimanapun juga jelas dapat diajarkan, dan kebanyakan program dan kurikulum dikembangkan untuk tujuan ini sangat mendasarkan diri pada pendekatan yang sama dengan pengajaran berbasis masalah.

#### b. Pemodelan Peran Orang Dewasa

Resnick juga memberikan rasional tentang bagaimana pengajaran berbasis masalah membantu siswa untuk berkinerja dalam situasi kehidupan nyata dan belajar tentang pentingnya peran orang dewasa. Dalam banyak hal pengajaran berbasis masalah bersesuaian dengan aktivitas mental di luar sekolah sebagaimana yang diperankan oleh orang dewasa.

- Pembelajaran berbasis masalah memiliki unsur-unsur belajar magang. Hal tersebut mendorong pengamatan dan dialog dengan orang lain, sehingga secara bertahap siswa dapat memahami peran penting dari aktivitas mental dan belajar yang terjadi di luar sekolah.
- Pembelajaran berbasis masalah melibatkan siswa dalam penyelidikan pilihan sendiri, yang memungkinkan siswa menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahamannya tentang fenomena tersebut.

#### c. Pembelajaran yang Otonom dan Mandiri

Pembelajaran berbasis masalah berusaha membantu siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan otonom. Bimbingan guru yang berulang-ulang mendorong dan mengarahkan siswa untuk mengajukan pertanyaan, mencari penyelesaian terhadap masalah nyata oleh mereka sendiri. Dengan



begitu, siswa belajar menyelesaikan tugas-tugas mereka secara mandiri dalam hidupnya.

### 3. Tahapan Pembelajaran Berbasis Masalah

Pengajaran berbasis masalah biasanya terdiri dari lima tahapan utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*) sebagai upaya untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Merujuk pada pendapat Oja dan Sumarjan yang mengelompokkan penelitian tindakan menjadi empat macam yaitu, (a) guru sebagai peneliti; (b) penelitian tindakan kolaboratif; (c) simultan terintegratif; (d) administrasi social eksperimental (Sumini, 2017).

Penelitian tindakan ini dilakukan oleh guru yang bertanggung jawab dalam penelitian, hal ini cukup beralasan karena peneliti adalah guru kelas VB di MIN 1 PaluKelas. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas di mana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti tidak bekerjasama dengan siapapun, kehadiran peneliti sebagai guru di kelas sebagai pengajar tetap dan dilakukan seperti biasa, sehingga siswa tidak tahu kalau diteliti. Dengan cara ini diharapkan didapatkan data yang seobjektif mungkin demi kevalidan data yang diperlukan.

### Tempat, Waktu dan Subyek Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di VB Tahun Pelajaran 2018/2019

#### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2019 semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

#### 3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa-siswi Kelas VB Tahun Pelajaran 2018/2019.

### Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Mukhlis, adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan (Suprayitno, 2020). Masih dalam buku yang sama, Mukhlis juga mengatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat sistematis reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Setiap guru harus melakukan PTK untuk memperbaiki pembelajaran di kelasnya. Tujuan utama dari PTK menurut Mukhlis adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan praktek pembelajaran di dalam kelas secara berkesinambungan. Sementara itu tujuan penyertaannya adalah menumbuhkan budaya meneliti di kalangan guru (Suprayitno, 2020).

Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada minggu pertama bulan Januari 2019 di kelas VB dengan jumlah siswa 25 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi)

dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk

mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Nilai Tes Formatif Pada Siklus I.

No. Urut	Nilai	Keterangan		No. Urut	Nilai	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1	40		√	14	50		√
2	70	√		15	30		√
3	80	√		16	60		√
4	50		√	17	80	√	
5	70	√		18	40		√
6	80	√		19	80	√	
7	70	√		20	60		√
8	60		√	21	70	√	
9	80	√		22	80	√	
10	80	√		23	80	√	
11	70	√		24	50		√
12	70	√		25	80	√	
13	80	√		Jumlah	760	6	6
Jumlah	900	10	3				
Jumlah Skor 1660							
Jumlah Skor Maksimal Ideal 2500							
% Skor Tercapai 66,40							
Keterangan:							
		T		: Tuntas			
		TT		: Tidak Tuntas			
		Jumlah siswa yang tuntas		: 16			
		Jumlah siswa yang belum tuntas		: 9			
		Klasikal		: Belum tuntas			

Tabel 4.3. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	66,40
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	16
3	Persentase ketuntasan belajar	64,00

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran kontekstual model pengajaran berbasis masalah diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 66,40 dan ketuntasan belajar mencapai 64,00% atau ada 16 siswa dari 25 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai  $\geq 65$  hanya sebesar 64,00% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa

masih asing dengan diterapkannya pembelajaran kontekstual model pengajaran berbasis masalah.

## 2. Siklus II

### Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes formatif II dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

### Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada minggu ke dua bulan Januari 2019 di Kelas VB dengan

jumlah siswa 25 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulangi lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut.

## KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan pembelajaran kontekstual model pengajaran berbasis masalah memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (64,00%), siklus II (76,00%), siklus III (88,00%).
2. Penerapan pembelajaran kontekstual model pengajaran berbasis masalah mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mempelajari materi pelajaran yang diterima selama ini, dimana hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata sikap siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan pembelajaran kontekstual model pengajaran berbasis masalah sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.
3. Pembelajaran kontekstual model pengajaran berbasis masalah memiliki dampak positif terhadap pemahaman materi pelajaran yang diajarkan, dimana dengan metode ini siswa dipaksa untuk memecahkan masalah yang

berhubungan dengan materi pelajaran yang diajarkan.

## SARAN

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar IPA lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan metode pembelajaran kontekstual model pengajaran berbasis masalah memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan pembelajaran kontekstual model pengajaran berbasis masalah dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pengajaran yang sesuai, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.
3. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di kelas VB Tahun Pelajaran 2018/2019.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chania, Y., Haviz, M., & Sasmita, D. (2016). Hubungan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas X SMAN 2 Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar. *Journal of Sainstek*, 8(1), 77–84.
- Cynthia, L. C., Martono, T., & Indriayu, M. (2015). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS di SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 01(02), 1–20. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/ptn/article/view/7397/5169>

- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Educational Psychology Windows on Calssroom*. USA: Prentice Hall.
- Gafur, A. (2003). Penerapan Konsep dan Prinsip Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Desain Pesan dalam Pengembangan Pembelajaran dan Bahan Ajar. *Cakrawala Pendidikan*, 22(3), 273–289. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7419>
- Hartono, Kaswari, & Marmawi. (2013). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Metode Eksperimen Kelas II SDN 8 Keninjal Kabupaten Melawai. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(9).
- Ibrahim, M., & Nur, M. (2002). *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: UNESA University Press.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Resnick, L. . (1987). *Education and Learning to Think*. Washington, D.C: National Academy Press.
- Samsuni. (2017). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Model Pengajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Prestasi dan Peguasaan Materi Pelajaran IPA pada Siswa Kelas VI SDN Pematang Tahun 2015/2016 Samsuni. *Jurnal Langsat*, 4(1), 99–104.
- Sumini, T. (2017). Penelutian Tindakan Kelas dan Pengembangan Profesi Guru. *JURNAL PENELITIAN*, 21.
- Sunhaji, S. (2014). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30–46. <https://doi.org/10.24090/jk.v2i2.551>
- Suprayitno, A. (2020). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI ERA 4.0*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yenti, I. N. (2016). Pendekatan Kontekstual (Ctl) Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika. *Ta 'dib*, 12(2), 119–125. <https://doi.org/10.31958/jt.v12i2.161>
- Zulrahmat, & Herlina. (2016). Pengaruh Strategi Problem Based Learning dan Sikap Kreatif Terhadap Hasil Belajar PKn. *Al-Ta 'dib*, 9(2), 140–155.